

Tangentkommandon

Kamera åt vänster	A
Kamera åt höger	D
Kamera uppåt	W
Kamera nedåt	S
Zooma in	ACCENT
Zooma ut	+
Drick helande brygd	H
Drick manabrygd	M
Öppna figurfönster	I
Öppna journal	J
Öppna spelmenyn	ESC
Aktivera krafter 1-6	1-6
Föregående kraft	0
Nästa kraft	9
Välj gruppmedlem 1-6	F1-F6
Formationsorder: Stormning	G
Formationsorder: Följ efter	F
Omgruppera grupp	R
Samla in föremål	Z
Öka spelhastigheten	CTRL ACCENT
Minska spelhastigheten	CTRL +
Chattfönster	Enter



SYBEX®
Hämta strategi-
guiden från Sybex!
(på engelska)





Microsoft
game studios®

DUNGEON SIEGE II®



Säkerhetsinformation
Om anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett välupplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser och händelser i detta dokument fiktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser eller händelser. Det åligger användaren att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektronisk, mekaniskt, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddar materialet i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokuments innehåll inte någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätter eller andra immateriella rättigheter.

© & ℗ 2002-2005 Gas Powered Games Corp. Med ensamrätt. Gas Powered Games, GPG-logotypen och Dungeon Siege är exklusiva varumärken som tillhör Gas Powered Games Corp.

Äganderätten i den här handboken tillhör Gas Powered Games Corp. och skyddas av copyrightlagstiftning i USA och andra länder. Den här handboken får inte kopieras, mångfaldigas, översättas eller komprimeras till något elektroniskt medium eller någon maskinläsbar form utan föregående tillstånd från Gas Powered Games Corp.

Publicerat av Microsoft Corporation. Delar är © & ℗ 2005 Microsoft Corporation. Med ensamrätt. Microsoft, DirectSound, DirectX, Microsoft Game Studios-logotypen och Windows är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Bink Video används. Copyright © 1997–2005 tillhör RAD Game Tools, Inc.

Miles Sound System används. Copyright © 1997–2005 tillhör RAD Game Tools, Inc.

Den här produkten innehåller programteknik som är licensierad av GameSpy Industries, Inc. © 1999–2005 GameSpy Industries, Inc. Med ensamrätt.

Namn på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

Innehåll

Komma igång 2
Strid 7
Hantera föremål och gruppmedlemmar 9
Spara och läsa in 14
Färdigheter 15
Utrustning 20
Bilda grupper 24
Flera spelare 26
Azuniternas anfaders berättelse 33
Medverkande 35
Teknisk support 37



Mer information om legender, kultur och föremålsuppsättningar i *Dungeon Siege II* finns i online-PDF-filen.

Komma igång

Installera spelet

Sätt i skiva 1 med *Dungeon Siege® II* i CD-enheten och följ instruktionerna på skärmen. Om installationen inte påbörjas automatiskt följer du de här stegen för Microsoft® Windows® XP.

1. Klicka på **Start** och välj **Kontrollpanelen**.
2. Använd **kategoriläge** och välj **Lägg till eller ta bort program** under **Välj en kategori**.
3. Under **Välj en aktivitet** klickar du på **Lägg till ett program**.
4. I dialogrutan **Lägg till eller ta bort program** klickar du på knappen **CD eller diskett** och följer sedan instruktionerna på skärmen så installeras spelet.

Starta ett nytt spel

- Klicka på **Start**, välj **Alla program**, välj **Dungeon Siege II** och klicka sedan på **Dungeon Siege II**.

Starta ett enspelarspel

1. Klicka på **Single Player** (en spelare).
2. Välj din figurs kön och utseende med pilknapparna. (Män och kvinnor är lika starka och skickliga, däremot har varje ras sina unika styrkor. Mer information finns under **Välja ras** på sidan 3.)
3. Skriv in ett namn på din figur och klicka sedan på **Next** (nästa).
4. Välj typ av Game World (spelvärld). (Om det är första gången du spelar igenom spelet väljer du **Mercenary** (legosoldat).)

Starta spel för flera spelare

Information om att spela med andra spelare via Internet eller ett lokalt nätverk (LAN) finns under **Flera spelare** på sidan 26.

Skapa en figur

När du skapar en ny figur måste du välja ras, kön, frisyr och hårfärg samt utseende. Alla de alternativen återfinns på skärmen **Create New Hero** (skapa ny hjälte).

Klicka på pilarna vid respektive egenskap under **Customize** (anpassa), så formas din figur direkt.

Välja ras

Det finns fyra spelbara raser att välja på i *Dungeon Siege II*: Dryads (dryader), Elves (alver), Half-Giants (halvjättar) och Humans (människor). Var och en har unika styrkor och är bättre i vissa förmågor.

- **Dryader** är starka i förmågorna Natural Bond (naturliga band), Dodge (undvikande), dexterity (smidighet) och intelligence (intelligens). De är motståndskraftiga mot dödsmagi och är utmärkta bågskyttar.
- **Alver** är den intelligentaste rasen, vilket gör det lätt för dem att använda magi.
- **Halvjättar** är den fysiskt starkaste rasen, men de är mycket mindre smidiga än övriga raser, vilket betyder att de inte är så skickliga med långdistansvapen.
- **Människor** börjar med oanvända färdighetspoäng som de kan använda inom vilken som helst av stridsdisciplinerna. Medan halvjättarna är naturliga närstridskämpar och alver är naturliga magiker så kan människorna å sin sida specialisera sig inom vilken klass som helst.

Mer information om raserna, deras historia och naturliga förmågor finns i **Playable Races** (spelbara raser) på sidan 5 i online-PDF-filen.

Förflyttning

- Flytta din figur genom att klicka på en plats på skärmen.
- Rotera kameran genom att flytta pekaren till skärmens kant eller använd piltangenterna på tangentbordet.
- Zooma in eller ut med kameran genom att snurra på mushjulet (snabbkommando: ´ [ACCENT] eller + [PLUS]).



- Attackera en varelse genom att högerklicka och hålla in markören på fienden, eller högerklicka på den flera gånger.
- Om du vill öppna den valda figurens förråd dubbelklickar du på **Character Portrait** (figurens porträtt) och klickar sedan på fliken **Inventory** (förråd) (snabbkommando: I).
- Om du vill välja ett vapen eller en besvärjelse klickar du på platsen för **Active Weapon** (aktivt vapen) eller **Active Spell** (aktiv besvärjelse) (till höger om **Character Portrait** (figurporträttet) på **Character Panel** (figurskärmen).) Vilka vapen du använder avgör om du utvecklar dina färdigheter som närstridskämpe, bågskytt eller magiker.
- Om du vill utrusta dig med en besvärjelse dubbelklickar du på **Character Portrait** (figurporträttet) så att **Character Window** (figurfönstret) öppnas. Där klickar du på fliken **Spell Book** (besvärjelsebok) och drar sedan en besvärjelse till en ledig plats i en av besvärjelserutorna.
- Om du vill dricka en helande brygd från förrådet klickar du på knappen **Health Potion** (helande brygd) (en röd flaska) i det nedre vänstra hörnet av skärmen (snabbkommando: H). Om du vill dricka en manabrygd från förrådet klickar du på knappen **Mana Potion** (manabrygd) (en blå flaska) i det nedre vänstra hörnet av skärmen (snabbkommando: M). Drick bara så mycket av brygden som du behöver, så att ingenting går till spillo.
- Öppna en behållare genom att högerklicka på den.
- Öppna en dörr genom att klicka på den.
- Visa ett föremåls namn genom att placera markören över det. Föremålets namn visas då i Status Bar (statusfältet). Om du vill visa namnet på skärmen för alla föremål i närheten klickar på på knappen **Turn Labels On** (använd etiketter) (snabbkommando: L). Om du vill dölja namnen klickar du på knappen en gång till.
- Om du vill plocka upp alla föremål i närheten och lägga till dem i förrådet klickar du på knappen **Pick Up All Items** (samla in alla föremål) (snabbkommando: Z). Om du vill plocka upp ett enskilt föremål klickar du på det.

Det finns en lista över snabbkommandon på baksidan av handboken.

Teleportörer

Om du omedelbart vill förflytta dig mellan avlägsna punkter kan du använda magiska teleportörer. Teleportörerna ser ut som lysande lila pelare, och du hittar dem på olika platser i Aranna.

Så här använder du en teleportör

1. Klicka på teleportören. (Markören ändras till en hand när du placerar den över en teleportör.)
2. Klicka på en plats i listan som öppnas. (Alla teleportörer bär inte till alla platser, men i listan kan du se alla aktiva platser.)
3. Klicka på **OK**.

Du sveps sedan iväg till en annan dimension och dyker upp igen vid en annan teleportör.



strid

Oavsett om du slåss med magiska besvärjelser, långdistansvapen eller närstridsvapen klickar du på din fiende när du vill slåss och håller sedan ned musknappen tills monstret har dött. Du har stött på en fiende om pekaren blir röd när du placerar den över honom.

Du kan inte såra dina allierade. Om du högerklickar på en vänlig, icke spelbar figur inleder du helt enkelt bara en konversation.

Det bör observeras att strider är det främsta sättet att tjäna in erfarenhetspoäng och att förbättra sina förmågor. Mer information finns i **Färdigheter** på sidan 15.

Hålla sig vid liv

Överlevnad är vad det här spelet handlar om. Följ de här råden om du vill överleva dina äventyr.

Håll koll på din hälsonivå (en röd stapel bredvid figurporträttet). Om du skadas så att din hälsonivå sjunker till noll blir du medvetslös och det kan hända att du dör. Din hälsonivå återställs långsamt allt eftersom, men du kan dricka en helande brygd (snabbkommando: H) om du vill bli återställd snabbare.

Håll koll på din mananivå (en blå stapel bredvid figurporträttet). När du lägger en besvärjelse sänks din mananivå. Om din mana tar slut kan du inte lägga besvärjelser. Din mananivå återställs långsamt allt eftersom, men du kan dricka en manabrygd (snabbkommando: M) om du vill återställa mana snabbare.

Spara spelet regelbundet. Om du just överlevt en stor strid eller är på väg att gå in i ett område som ser farligt ut bör du spara spelet. Om du dör kan du läsa in det sparade spelet så att du kan börja om från närmaste stad. Snabbspara spelet genom att trycka på CTRL+S.

Gör paus i spelet. Undvik överraskningsattacker genom att göra paus i spelet medan du hanterar förrådet eller besvärjelsesamlingen. Gör paus i spelet genom att trycka på BLANKSTEG eller PAUSE-tangenten.

Håll rätt kurs. Använd kompassen och Compass map (översiktskartan), lägg märke till riktmärken i naturen och håll dig till de större stigarna.

Undvik bakhåll. Det kan hända att du ser varelser innan de lägger märke till dig och anfaller dig. Om du ser en större grupp varelser bör du förbereda dig för strid innan du kastar dig över dem.

Färgkodade fiender

När du placerar markören över en fiende visar färgen på monstrets namn i Status Bar (statusfältet) hur kraftfull fienden är jämfört med din hjälte eller den figur du valt för tillfället. Här följer en översikt av fiendens styrka, i stigande styrkeordning.

Grön	Fienden är mer än fem nivåer lägre än du.
Blå	Fienden är mellan fyra och två nivåer lägre än du.
Gul	Fienden är mellan en nivå lägre och en nivå högre än du.
Orange	Fienden är mellan två och fyra nivåer högre än du.
Röd	Fienden är mer än fem nivåer högre än du.

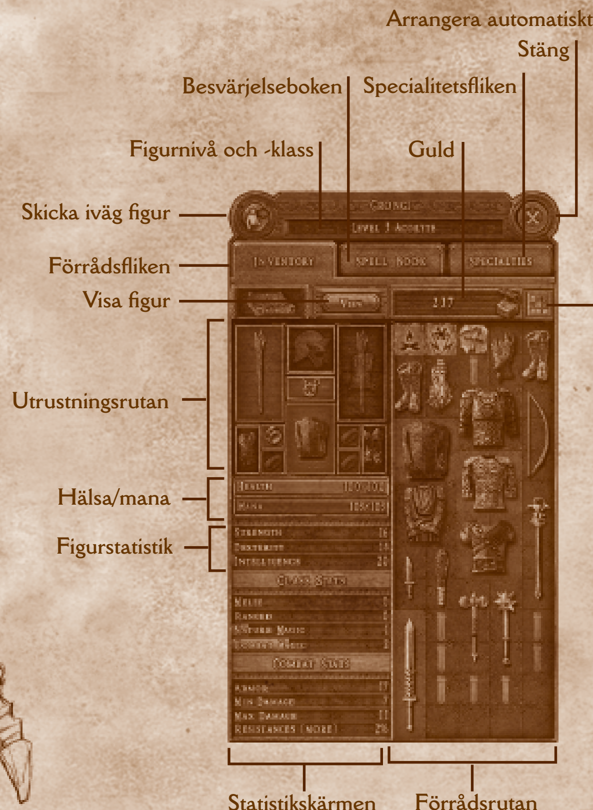


Hantera föremål och gruppmedlemmar

Hantera förrådet

Om du vill öppna **Character Window** (figurfönstret) dubbelklickar du på **Character Portrait** (figurporträttet) i det övre vänstra hörnet av skärmen och klickar sedan på fliken **Inventory** (förråd). Då öppnas ditt förråd.

Om du vill utrusta dig med ett föremål drar du det från **Inventory Panel** (förrådsrutan) till **Equipment Panel** (utrustningsrutan).



Om du vill ta bort ett föremål ur förrådet drar du det ut ur **figurfönstret** och släpper sedan upp musknappen.

Kulturföremål

Alla föremål du bär med dig visas inte i **förrådsrutan**. Föremål som är kopplade till uppdrag visas bara i din **Journal** under fliken **Lore** (kultur) Till skillnad från föremålen i ditt förråd så behöver du inte utrusta dig med kulturföremålen. De blir automatiskt aktiva när du behöver använda dem.

Hantera din grupp

För att lyckas på ditt äventyr behöver du inte bara hantera den figur du har skapat, utan även de andra gruppmedlemmarna. Du kontrollerar alltid den figur du har valt för tillfället (den som har en bred grön ram kring sitt porträtt), vilket inte nödvändigtvis är din hjälte (alltså den figur du skapat). Om du vill styra gruppåtgärder använder du de grupporder som beskrivs nedan.

Grupporder

Du ger i första hand grupporder med knappen **Party Order** (grupporder) som finns nere till höger på spelskärmen.

Rampage (stormning) ger varje gruppmedlem tillåtelse att individuellt attackera fiender som de vill, inom ett visst avstånd.

Mirror (följ efter) ger hela gruppen kommandot att samtidigt attackera samma fiende. Det här är mycket viktigt i stora bosstrider när du behöver rikta dina attacker på ett enda, mycket starkt monster.

Andra gruppkommandon

Knappen **Regroup Party** (omgruppera) gör att alla gruppmedlemmar återsamlas efter att ha varit utspridda. Det här kan du använda när en strid är över eller under en strid när du behöver förstärkning nära dig.

Med knappen **Disband Character** (skicka iväg figur) (uppe till vänster på **figurskärmen**, se sidan 9) skickar du iväg den gruppmedlem som är vald för tillfället, så att det blir en plats ledig i gruppen där du kan ta in någon annan.

Uppdrag

Medan du tar dig fram på dina äventyr i världen Aranna får du utföra en serie uppdrag. Uppdragen delas upp i två allmänna kategorier: **Primary quests** (primära uppdrag), vilket är uppdrag som är obligatoriska, och **Secondary quests** (sekundära uppdrag), som du väljer själv om du vill göra.



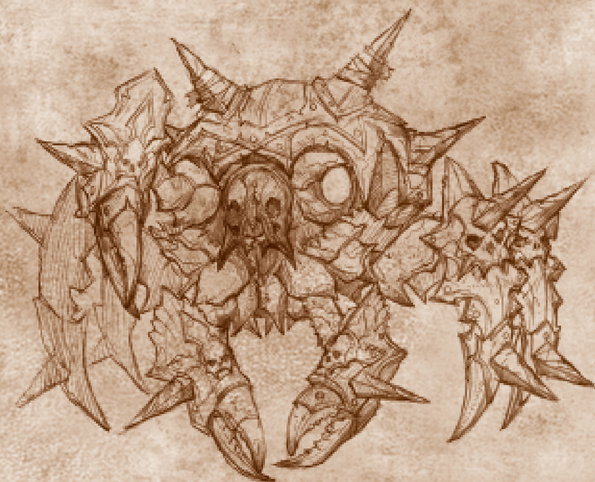
Få nya uppdrag

Du tar emot uppdrag genom att prata med andra figurer, upptäcka hemliga områden eller döda vissa monster. Om en figur har ett primärt uppdrag att erbjuda dig har figuren en ikon med ett gult utropstecken ovanför huvudet. Om en figur har ett sekundärt uppdrag att erbjuda dig visas en ikon med ett orange utropstecken ovanför figurens huvud.

Ikoner för figurkonversation

Du kan klicka på många figurer i spelet och delta i en mängd olika samtal. Vissa figurer har ikoner ovanför huvudet som markerar vilken typ av information de kan ge dig.

Ikon	Betydelse
Blått **i**	Figuren har speluppysande information.
Gult !	Figuren har ett primärt uppdrag.
Grått **?**	Figuren har en uppdragsuppdatering, men för tillfället uppfyller du inte villkoren för det.
Gult **?**	Figuren har en uppdatering för ett primärt uppdrag, och du uppfyller villkoren för det.
Orange !	Figuren erbjuder ett frivilligt sekundärt uppdrag.
Orange **?**	Figuren har en uppdatering för ett sekundärt uppdrag, och du uppfyller villkoren för det.
Grönt !	Figuren erbjuder en viss gruppmedlem ett sekundärt uppdrag.
Tre hjälmar	Figuren kan gå med i din grupp.



Utbytesplatser

Andra ikoner visas över platser där du kan köpa vapen, magiska besvärjelser och brygder, samla in information från lokalbefolkningen och träffa gruppmedlemmar du skilts från. Nekromantiker kan hjälpa dig att återfå utrustning om hela din grupp blir dödad och sedan återupplivad.

Ikon	Betydelse
	Korsade svärd markerar en vapenaffär.
	En sköld markerar en rustningsaffär.
	En brygdikon markerar en magiaffär.
	En handikon identifierar en besvärjare.
	En smaragd markerar en reagensämnesaffär.
	En mula markerar en djuraffär.
	En gravsten identifierar en nekromantiker.
	Ett ljus markerar ett värdshus (gruppreserv).

Hålla reda på aktuella uppdrag

Uppdragsdetaljer Så fort du har tagit emot ett nytt uppdrag blinkar **journal**knappen i skärmens nedre vänstra hörn. Du kan klicka på den när som helst (snabbkommando: J) och sedan klicka på fliken **Quest Log** (uppdragsbok). Då ser du all information om ditt aktuella och dina avslutade uppdrag.

Uppdragets riktning Du kan alltid avgöra i vilken riktning du ska bege dig för att slutföra ditt aktuella primära uppdrag. På **Compass Map** (översiktskartan) visas en blinkande guldstjärna som representerar uppdraget. Om guldstjärnan ligger utanför kartgränsen visas en guldpil som pekar i riktning mot uppdraget tills du har kommit inom synhåll för guldstjärnan.

Utföra uppdrag

När du har utfört ett uppdrag visas en bockmarkering bredvid det i uppdragsboken.

Spara och läsa in

Spara spel

Så här sparar du det aktuella spelet

1. När som helst under spelet kan du trycka på ESC. (Äventyret sätts på paus och menyn **Game** (spel) visas.)
2. Klicka på **Save Game** (spara spel) (snabbkommando: CTRL+S).

Avsluta spelet

Så här avslutar du det aktuella spelet

1. När som helst under spelet kan du trycka på ESC. (Äventyret sätts på paus och menyn **Game** (spel) visas.)
2. Klicka på **Exit** (avsluta). (Se till att spara spelet *innan* du avslutar.)

Läsa in ett sparat spel

Så här fortsätter du med ett tidigare sparat spel

1. Starta *Dungeon Siege II*.
2. I det nedre högra hörnet av **huvudmenyn** klickar du på **Continue** (fortsätt).

När du läser in ett sparat spel börjar du spela i den närmaste staden du varit i.



Färdigheter

Färdigheter förbättrar din effektivitet i strid. Du skaffar dig färdigheter med hjälp av färdighetspoäng, som du tjänar in allt eftersom din figur utvecklas genom stridande.

Så ju mer du slåss desto mer höjs figuren i nivå och desto fler färdighetspoäng tjänar du. Sedan kan du spendera de poängen på nya färdigheter, som gör att du kan slåss ännu bättre.

Observera att intjänade färdighetspoäng i sig *inte* får din effektivitet i strid att öka. Du måste alltså använda poängen till nya färdigheter *innan* du får tillgång till de förmågorna.

Så här köper du nya färdigheter

1. Om du vill öppna **Character Window** (figurfönstret) dubbelklickar du på **Character Portrait** (figurporträttet) i det övre vänstra hörnet av skärmen.
2. Om du vill visa ditt skicklighetsträd klickar du på fliken **Specialties** (specialiteter).
3. Klicka på fliken för en stridstyp: **Melee** (närstrid), **Ranged** (distans) **Combat Magic** (stridsmagi) eller **Nature Magic** (naturmagi).
4. Visa information om en viss färdighet genom att placera markören över den.
5. Klicka på en färdighet om du vill tilldela den ett poäng, och klicka sedan på **Confirm** (bekräfta).

Upprepa stegen om du har flera färdighetspoäng att dela ut. (Antalet tillgängliga färdighetspoäng visas mellan knapparna **Confirm** och **Reset** (återställ).)

Vissa färdigheter krävs för att få krafter (mer information om krafter finns på sidan 18).

Trollformler

Det finns två sorters magi i *Dungeon Siege II*: Combat Magic (stridsmagi) och Nature Magic (naturmagi). Båda kan användas i strid, men inom naturmagi finns en annan typ av skadebesvärjelser och där ingår dessutom helande och återupplivande besvärjelser, vilket kan vara avgörande för gruppens överlevnad.

Stridsmagi Stridsmagiker hanterar magi för eld, åska och död. De utnyttjar negativ energi och har en mycket mer destruktiv magi överhuvudtaget. Alla deras besvärjelser är avsedda att orsaka skada på monster, och de har en mycket större variation än naturmagiker. Istället för förstärkande besvärjelser som hjälper gruppen har de förbannelsebesvärjelser som skadar fiender.

Naturmagi Naturmagiker hanterar magi för is, vatten och jord. De är ett med naturen och brukar normalt ha en mer stödjande magi för sin grupp. De flesta av deras färdigheter rör helande och förstärkande besvärjelser. De enda anfallande besvärjelser de har orsakar antingen isskada eller jordskada, eller så förlamar eller paralyserar de monstren.

Områden i besvärjelseboken

På fliken för din **Spell Book** (besvärjelsebok) i **Character Window** (figurfönstret) finns besvärjelseaktiviteter i tre nivåer.

Active Spells (aktiva besvärjelser) visas bredvid ditt **Character Portrait** (figurporträtt) under spelet och kan aktiveras när du vill.

Autocast Spells (automatiska besvärjelser) kastas av gruppmedlemmar efter behov. Helande, förstärkande och frammanande besvärjelser fungerar bäst på de här platserna.

Reserve Spells (reservbesvärjelser) kan inte användas förrän du har flyttat dem till platserna för **aktiva besvärjelser** i **besvärjelseboken**.



Närstrid

Närstrid är strid på nära avstånd. I närstrid används vapen som svärd, yxor, hammare och knivar.

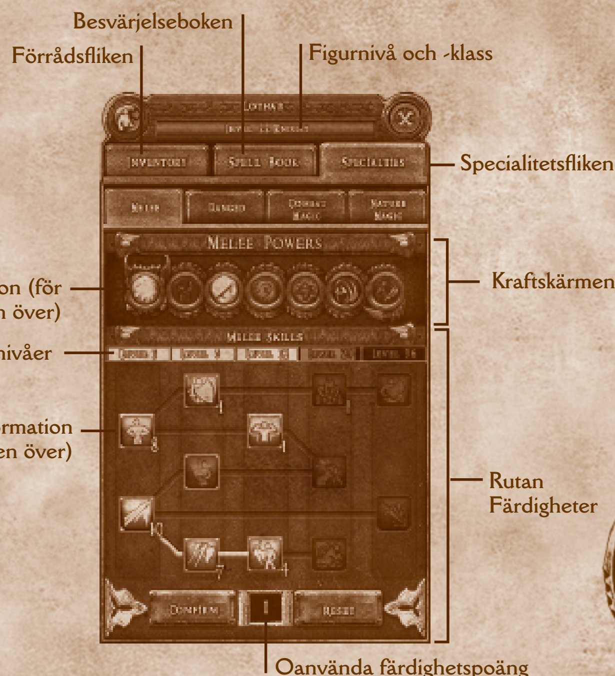
Långdistansstrid

Med långdistansstrid avses oftast bågskytte, men det finns andra långdistansvapen än pilbågar. Det kan även handla om kastknivar och stridsyxor.

Specialiteter

Specialiteter är de färdigheter och krafter som din figur är starkast inom. Det finns särskilda färdigheter inom de allmänna specialiteterna stridsmagi, naturmagi, närstrid och långdistansstrid.

Om du vill se din figurs specialiteter dubbelklickar du på **figurporträttet** så att **figurfönstret** öppnas, och klickar sedan på fliken **Specialties** (specialiteter).



Krafter

Krafter är högt specialiserade typer av färdigheter som du kan använda mot de starkaste fienderna. En figurs tillgängliga krafter visas i de runda platserna längst ned i **Character Panel** (figurskärmen), under besvärjelserna.

Så här skaffar du en ny kraft

1. Om du vill öppna **figurfönstret** dubbelklickar du på **figurporträttet**.
2. Klicka på fliken **Specialties** (specialiteter) om du vill visa dina färdigheter och krafter.
3. Klicka på fliken för en stridstyp: **Melee** (närstrid), **Ranged** (distans), **Combat Magic** (stridsmagi) eller **Nature Magic** (naturmagi).
4. Visa information om en viss kraft genom att placera markören över den. Då visas ett popupfönster med information om färdigheter och tillhörande nivåer som krävs för att få den kraften.
5. **De första fyra krafter du skaffar dig utrustar du dig med automatiskt.** Utrusta dig med en kraft genom att dra den från skärmen **Powers** (krafter) på **specialitetsfliken** till en av de runda platserna på **figurskärmen**.



Så här ställer du in krafter

1. Klicka på **specialitetsfliken** i **figurfönstret**.
2. Klicka och dra krafter från skärmen **Powers** (krafter) till platserna för aktiva krafter på **figurskärmen**.
3. När du vill välja en kraft klickar du på den på **figurskärmen**.

De krafter som är valda för gruppen för tillfället visas i **Power Bar** (kraftfältet) längst ned på skärmen. Figurerna kan bara ha en kraft vald i taget.

Så här använder du krafter

1. Klicka på en kraft i **kraftfältet** längst ned på skärmen, eller använd ett tangentkommando för aktivering av en kraft (snabbtangent 1-6). Krafter markerade med blå ikon behöver siktas in, så för dem visas ett hårkors. Krafter markerade med röd ikon siktas in automatiskt.
2. Placera markören över ett föremål eller en fiende och högerklicka sedan, så används kraften.

När du har använt en kraft måste figuren återställa sin styrka innan kraften kan användas på nytt. Kraftikonen blir mörk medan den är inaktiv efter användning, och laddas så småningom upp igen allteftersom du använder normala attacker. När du ser att kraften har laddats upp helt kan du använda den igen.

Olika krafter har olika uppladdningstid, vilket beror på deras styrka. Figurer kan också skaffa sig förmågor eller specialföremål som hjälper dem att ladda upp krafter snabbare. Håll utkik efter sådana när du utforskar världen.

Nivåer

Alla spelare startar på nivå 0 i enspelarläget. (I flerspelarläget börjar man på en senare punkt i spelet, så då startar spelarna på nivå 3.) När du får erfarenhet i strid stiger du i nivå och får fler färdighetspoäng att investera. Därmed blir dina attacker med dödliga i strid. Den högsta möjliga nivån är 100, Din aktuella nivå visas under figurnamnet högst upp i **figurfönstret** (se sidan 9).

utrustning

Utrustningen i *Dungeon Siege II* omfattar brygder, smycken, rustning och vapen. Många föremål är förtrollade och därmed mer kraftfulla. Du kan också samla in speciella föremålsuppsättningar, som är kraftfullare än sina enskilda beståndsdelar.

Rustning och sköldar

Rustning och sköldar höjer dina försvarsvärden, vilket gör dig svårare att döda.

Vapen

Under din färd genom *Dungeon Siege II* kommer du att hitta allt kraftfullare vapen. För de mer kraftfulla vapnen krävs att du når en högre nivå innan du kan använda dem, men fram tills dess kan du förvara dem i förrådet. Ett kraftfullt svärd kan till exempel kräva en viss nivå i närstridsfärdighet innan du kan använda det.

Smycken

Smycken omfattar ett utbud av kraftförstärkande ringar och amuletter, och med dem kan en figurs värden och förmågor förbättras.

Brygder

Helande brygder återställer din hälsa när du blivit skadad.
Drick en brygd genom att klicka på knappen för **Health Potion** (helande brygd), en röd flaska, som visas längst ned på skärmen (snabbkommando: H).

Blå mana behövs för att lägga stridsbesvärjelser eller naturbesvärjelser. Drick en brygd genom att klicka på knappen för **Mana Potion** (manabrygd), en blå flaska, som visas längst ned på skärmen (snabbkommando: M). Om du får helt slut på mana kan du inte lägga fler besvärjelser förrän du har återställt din mana.

Röda och blåa återställningsbrygder återställer både hälsa och mana samtidigt. Du aktiverar dem genom att högerklicka på dem i figurens förråd, eller så används de automatiskt om du trycker på H- eller M-tangenten när gruppen inte har några andra brygder.

Brygder är gemensamma för hela gruppen. Det spelar ingen roll vilken figur som har brygden, alla gruppmedlemmar kan dricka av den när du ger det kommandot.

Förtrollningar

Du kan förtrolla föremål i spelet genom att använda reagensämnen. Förtrollade föremål skiljer sig från andra föremål (uppsättningar, sällsynta föremål, unika föremål o.s.v.), och när de blir tillgängliga har de ingen "etikett" som åtföljer namnet.

Alla vapen och all rustning har fem kvalitetsnivåer. Du kan tillämpa fler reagensämnen på föremål av högre nivå. De olika nivåerna beskrivs med nedanstående etiketter.

Etikett	Beskrivning
<Ingen etikett>	Normalt, inte förtrollningsbart.
Good (bra)	Bättre än normalt, förtrollningsbart.
Great (jättebra)	Bättre än bra, förtrollningsbart.
Exceptional (exceptionellt)	Bättre än jättebra, förtrollningsbart.
Legendary (legendariskt)	Bättre än exceptionellt, förtrollningsbart.

Som framgår av ovanstående kan du förtrolla föremål som är bra, jättebra, exceptionella och legendariska. Du kan inte förtrolla föremål som redan är förtrollade.

Varje variant av ett föremål har en viss nivå som avgör för vilken figurnivå föremålets värden fungerar bäst. Exempelvis är ett kortsvärd på nivå 2 normalt, medan det är bra på nivå 13, jättebra på nivå 32, exceptionellt på nivå 42 och legendariskt på nivå 51.

Reagensämnen

Reagensämnen är mindre magiska föremål som har ansamlat magisk energi. Använd dem till att öka kraften hos vapen och rustning.

Du kan köpa reagensämnen av mystiker, som du träffar i Arannas alla större städer. Du kan även plundra dina fiender på reagensämnen på slagfältet.

De enda föremål du kan förtrolla med reagensämnen är ickemagiska föremål som innehåller ordet ”Enchantable” (förtrollningsbart). Föremål med högre kraft är fysiskt större och har därför plats för mer reagensämnen. Till exempel tar ”bra” föremål bara upp en 2×-2-plats på skärmen **Enchantment** (förtrollning) i **Reagent Grid** (reagensämnestabellen), medan ”legendariska” föremål tar upp en 4-×-4-plats.

Så här förtrollar du föremål

1. Tala med en förtrollare (som identifieras av en handikon över huvudet).
2. Dra det föremål du vill förtrolla till platsen **Item** (föremål) i **förtrollnings**rutan (**reagensämnestabellen** visas).
3. Ordna reagensämnena i **reagensämnestabellen** i önskad kombination. De förtrollningar som gäller för föremålet visas i listan **Enchantments** (förtrollningar).
4. Klicka på knappen **Enchant Item!** (förtrolla föremål!).

Kostnaden för att förtrolla ett föremål baseras på föremålets kvalitet och hur många och kraftfulla reagensämnen du använder.

Köpa och sälja

Om du befinner dig i en stad och talar med en köpman erbjuds du att handla. Om du vill köpa eller sälja föremål eller förtrollningar så ska du gå med på att handla.

Fönstret **Shop** (affär) visas till höger om **Character Window** (figurfönstret). Endast en figur åt gången kan handla. Om du vill att en annan figur ska handla kan du välja ett annat **figurporträtt**. Figurer kan handla från fliken **Inventory** (förråd) eller **Spell Book** (besvärjelseboken) i sitt **figurfönster**.

Föremålsuppsättningar

Vissa föremål förekommer bara i uppsättningar. Uppsättningsföremål betecknas alltid med gula namn och har ett gemensamt beskrivande namn. Du måste till exempel hitta Vigilant Gloves, Boots, Crest och Hauberk för att göra *Nature's Vigilance*-uppsättningen komplett. Om du utrustar dig med samliga dessa får du en bonus som gör utrustningen mäktigare än delarnas sammanlagda styrka. Mer information om föremålsuppsättningar finns på sidan 48 i online-PDF-filen.

Tips, tricks och strategi

Hitta vänner. Extra gruppmedlemmar och djur kan underlätta för att jämna ut oddsen mot fienden.

Ha minst en naturmagiker i gruppen med helande besvärjelser i platserna för automatiska besvärjelser i sin besvärjelsebok.

Använd krafter, Krafter är avsedda att användas ofta. Var inte rädd för att använda dem.

När du har använt en kraft återställs den genom att du attackerar fiender med vanliga vapen eller besvärjelser. Därefter kan du använda kraften igen.

Om du kommer bort från din grupp i flerspelarläget kan du klicka på fliken Map (karta) i journalen så hittar du dem igen. Du kan också skicka ett globalt meddelande med chattfönstret.



Bilda grupper

Under spelet kommer olika figurer be att få gå med i din grupp. Du får tre svarsmöjligheter i dialogen:

- Ja tack, gå gärna med i gruppen.
- Låt mig titta på dina egenskaper så bestämmer jag om du får vara med sedan.
- Nej, du får inte vara med i gruppen.

Eftersom du bara kan ha ett begränsat antal gruppmedlemmar vid ett visst tillfälle är det viktigt att ta i betänkande om en figur bidrar med några viktiga färdigheter till gruppen eller inte. (Tänk dock på att du kan avvisa figurer ur gruppen när som helst om du vill ge bort dennes plats till en ny medlem.) I idealfallet vill du ha en grupp med en balans av färdigheter inom närstrid, långdistansstrid, stridsmagi och naturmagi. Då är du väl förberedd att klara alla utmaningar som kan uppstå under äventyret.

Öka antalet gruppmedlemmar

Om du vill öka det högsta antalet tillgängliga platser i gruppen ska du prata med värdshusinnehavaren i närmaste stad.

Om du har skickat iväg figurer eller djur från gruppen kan du dessutom hämta tillbaka dem från värdshusinnehavaren.

Skicka iväg gruppmedlemmar

Om du vill skicka iväg en gruppmedlem och göra dennes plats i gruppen tillgänglig för en ny medlem klickar du på knappen **Disband Character** (skicka iväg figur) högst uppe till vänster i den medlemmens **Character Window** (figurfönster) (se sidan 9).

Utrustningsvalv

Varje grupp har tillgång till ett storage vault (utrustningsvalv) i varje stad. Leta i närheten av stadens teleportör, så kan du få tillgång till och förvara din extrautrustning.

Djur

Husdjuren är gruppmedlemmar som är djur. De kommer till Aranna från andra världar genom portar som endast naturmagiker känner till. Naturmagikerna kan träna de här djuren åt djurförsäljare, som säljer dem i alla större städer i Aranna.

Djur kan inte ha någon utrustning, men de kan vara väldigt kraftfulla inom sin specialitet. Du kan utfodra dem med specifika föremål, och de kan lära sig specialkrafter som övriga gruppmedlemmar inte kan lära sig. Och när erfarenhetspoängen delas upp i gruppen tar inte djuren några. Fler poäng till dig, alltså!

Mata djur genom att öppna djurets förråd och dra ett föremål från förrådet till djurets porträtt under mätaren **Growth** (tillväxt). Allt eftersom de växer sig större låses fler specialfärdigheter upp. Djuren blir dessutom kraftfullare allt eftersom deras mästare stiger i färdighetsnivå. Ett djurs nivå är alltid detsamma som hjältefigurens nivå.

Skicka iväg djur

Om du beslutar dig för att skicka iväg ett djur från gruppen har du två valmöjligheter: att skicka iväg det vid värdshuset i en stad eller att släppa ut det i det fria. Om du skickar iväg det på ett värdshus har du möjlighet att hämta tillbaka det senare, precis som med vilken gruppmedlem som helst. Om du släpper ut det i det fria är djuret försvunnet för alltid.

Om du skickar iväg ett djur från gruppen och hämtar tillbaka det senare när du har stigit i färdighetsnivå kommer djuret att motsvara din nya nivå.

Spela om på veteran- och elitnivå

Första gången du spelar *Dungeon Siege II* spelar du på svårighetsnivån Mercenary (legosoldat).

När du har spelat klart spelet på legosoldatsnivå kan du spela om det igen på nivån Veteran. Eftersom du redan har spelat spelet en gång börjar du lite senare i spelet när du spelar på Veterannivå, efter den första introduktionen.

När du har slutfört spelet på veterannivå har du gjort dig förtjänt av att spela på nivån Elite (elit). Då startar du på samma ställe som i veterannivån men får såklart tillgång till mycket större krafter och ställs inför mycket större utmaningar.

Flera spelare

En av de nya, bra funktionerna med flerspelarläget i *Dungeon Siege II* är att du kan spela med den grupp av figurer som du har skapat i enspelarläget. Du kan också bilda en grupp med dina verkliga vänner när ni kommer till flerspelarläget.

I *Dungeon Siege II* finns det tre typer av nätverksanslutningar du kan använda till spel med flera spelare.

- **Local Network** (lokalt nätverk) Den här anslutningen används av spelare i ett lokalt nätverk där ingen Internet-anslutning behövs. Datorerna måste befinna sig i samma lokala nätverk.
- **Internet** Med den här anslutningen kan du spela via Internet med personer som inte befinner sig i samma lokala nätverk.
- **GameSpy** Om du har en Internet-anslutning och dessutom ett konto på GameSpy.com (eller vill skapa ett) kan du använda GameSpy-anslutningen. På GameSpy sparas dina figurdata online så att du kan komma åt dem från vilken dator som helst med Internet-anslutning.

Så här startar du spel för flera spelare

1. Klicka på **Multiplayer** (flera spelare) på **huvudmenyn**.
2. Välj lämplig anslutning (**lokalt nätverk**, **Internet** eller **GameSpy**).
3. Skapa din spelidentitet baserat på vald anslutningstyp:
   - **Lokalt nätverk eller Internet** Ange ditt smeknamn för flerspelarspel och klicka på **OK**. Det här är inte detsamma som ditt figurnamn i spelet, utan det namn andra spelare ser i Multiplayer Lobby (flerspelarlobbyn).
   - **GameSpy** Ange smeknamn, e-postadress och lösenord. Du kan också skapa ett GameSpy-konto genom att klicka på **New Account** (nytt konto), men om du vill göra ändringar i kontot måste det ske via GameSpyID.com.
4. Skapa en grupp, såvida du inte spelar med ett GameSpy-konto. (Om du spelar med ett GameSpy-konto får du spela med en grupp som förvaras online i ett GameSpy-valv.) Om du har skapat en grupp i enspelarläget och vill använda den klickar du på **Import** (importera). I annat fall klickar du på **Create Party** (skapa grupp).
5. Om du valde **Internet** eller **GameSpy** som anslutningstyp måste du välja en portal.
6. Nu visas **Game List** (spellistan), där du ser vilka spel som finns tillgängliga för tillfället. Du kan antingen gå med i ett spel eller vara värd för ett eget.
7. Om du vill gå med i ett befintligt spel klickar du på spelet och sedan på **Join Game** (gå med i spel).
8. Om du vill vara värd för ett nytt spel klickar du på **Host Game** (var värd för spel).

Flerspelarlägen

Om du är värd för ett spel för flera spelare kan du ange vilket läge spelarna ska använda.

- **Classic Mode (klassiskt läge)** Upp till fyra spelare kan spela och endast använda sin huvudhjälte (inga andra gruppmedlemmar från sina enspelarspel).
- **Couples Mode (parläge)** Upp till tre spelare kan spela och får använda sin huvudhjälte och en extra gruppmedlem eller ett djur var.
- **Party Mode (gruppläge)** Två livespelare kan spela med sin huvudhjälte och upp till två andra gruppmedlemmar eller djur var.

När du har konfigurerat ett spel eller gått med i ett befintligt hamnar du i **Staging Area** (startområdet). Så fort alla spelare är redo kan spelet börja. Du kan chatta med dina vänner som är inloggade och visa gruppinformation innan spelet börjar.

Om du är värd för ett spel kan du ändra kartinställningar för det spel som strax ska börja. Klicka på knappen **Change Active Map** (ändra aktiv karta) så kan du välja en ny karta att spela på. Om du vill läsa in ett sparat spel väljer du det i listan.

Så fort alla har klickat på knappen **Start** börjar spelet.

Skärmen Party Selection (gruppval)

På den här skärmen väljer du ut den grupp du ska använda i flerspelarspel. Du kan skapa nya grupper eller importera en från ett enspelarspel. Använd pilarna **Next Party** (nästa grupp) och **Previous Party** (föregående grupp) till att bläddra genom grupperna och granska deras egenskaper. Klicka på **OK** när du vill välja en grupp för flerspelarspel. Gruppnamnet visas i skärmens övre vänstra hörn.

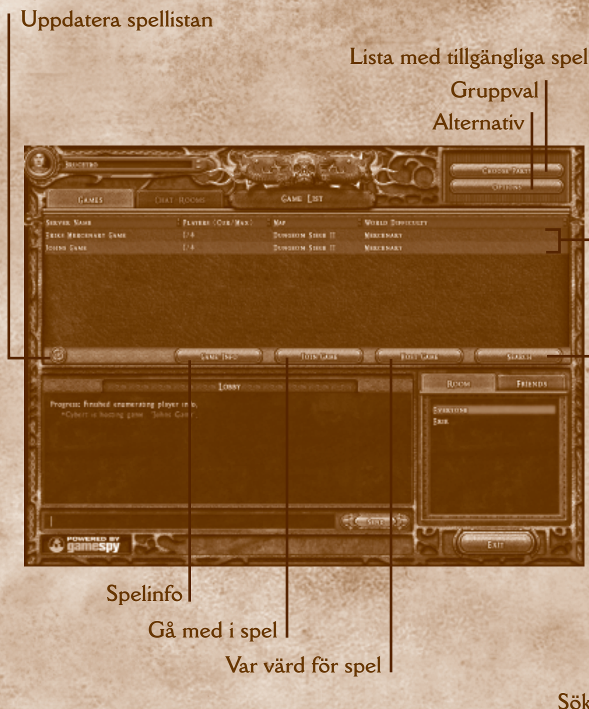


Spellisteskärmen

På **spellisteskärmen** visas de spel som du kan gå med i för närvarande. Använd knappen **Search** (sök) till att filtrera spellistan så att bara de spel du är intresserad av visas. Klicka på knappen **Game Info** (spelinfo) om du vill se detaljerade spelinställningar. När du har valt spel i listan klickar du på det och klickar sedan på knappen **Join Game** (gå med i spel).

Om du vill skapa ett spel andra kan gå med i klickar du på knappen **Host Game** (var värd för spel).

Du kan också chatta med andra spelare medan du letar efter ett spel.



Startområdesskärmen

Startområdesskärmen är en mötesplats där spelare som deltar i ett spel kan ställa in spelinställningar och välja grupp före spelet. Klicka på knappen **View** (visa) i grupplistan så visas gruppens egenskaper, och knappen i kolumnen **Size** (storlek) om du vill ange vilka figurer som ska ingå i spelet.

Värden för spelet kan klicka på knappen **Game Settings** (spelinställningar) och ange spelregler, och därefter knappen **Map Settings** (kartinställningar) där du kan välja karta och spelläge. När den som är värd är nöjd med spelinställningarna klickar han eller hon på knappen **Start**, så startas spelet. När spelet är igång kan andra spelare i startområdet klicka på knappen **gå med i spel** och börja spela.



Kartinställningsskärmen

På **Kartinställningsskärmen** kan spelvärden ändra spelinställningar för det aktuella spelet. Klicka på knappen **Change Active Map** (ändra aktiv karta) så kan du välja en ny karta att spela på.

Använd listan Session till att välja en session eller starta en ny.

Använd rullistan **Select difficulty** (välj svårighetsgrad) till att välja svårighetsnivån **Mercenary** (legosoldat), **Veteran** eller **Elite** (elit).

Spelöversiktsskärmen

På skärmen **Game Summary** (spelöversikt) kan spelare granska sina



färdigheter och diskutera spelet när de har gått ut ur världen. Klicka på knappen **Details** (detaljer) om du vill se en detaljerad lista över respektive spelares egenskaper. Klicka på knappen **Main Menu** (huvudmeny) så återgår du till huvudmenyn för *Dungeon Siege II* .



Azuniternas anfaders berättelse

Det kan vara bra att känna till den här världens mysterier: vem du kan lita på, och vem du ska kämpa mot. Jag ska ge dig ett smakprov av berättelsen – men resten måste du uppleva själv.

Före din tid, före alla anfäder du hört talas om, härskade Zaramoth Förgöraren på jorden. Han hämtade sina närmast gudalika krafter ur Själafloden, den underjordiska ström som flöt under hela planeten från pol till pol. Det var hit själarna reste efter döden, och det var deras andliga energi som omvandlade floden till en källa av magiska krafter.

Zaramoth och hans mörka trollkarlar regerade över planeten med fast hand, det vill säga tyranniskt. Det fanns många som var olyckliga under Zaramoths styre, men hans makt stod oemotsagd i årtionden. Tills en dag när en stam, ledda av Azunai Försvararen, själva började utforska de underjordiska krafterna.

Zaramoth tyckte naturligtvis inte om detta. Det ofrånkomliga resultatet av konflikten följde snabbt: Zaramoth och Azunai förklarade krig.

Deras styrkor drabbade samman på Tårarnas slätt, och vid fronten möttes Zaramoth och Azunai. Medan deras mannar krigade runt dem lyfte Zaramoth sitt svärd och svingade det med ett mäktigt rytande mot Azunais sköld.

Sedan förändrades allt.

Både svärdet och skölden hade sina egna öden – och i samma ögonblick som de nuddade vid varandra inleddes deras tidevarv.

Jorden öppnade sig.

Med ett fruktansvärt skrik slets soldaternas själar ut ur deras bröst och störtade ned i sprickan, och deras livlösa kroppar låg kringströdda över slagfältet. I ett enda ohyggligt ögonblick hade Zaramoths och Azunais arméer utplånats helt.

Anstormningen av döende själar fick Själafloden att svämma över bredden. Floden svämmade över sina underjordiska banker och in i brutna kraftlinjer i marken, vilket fick planetens balans att rubbas.

Och ovanför slagfältet rörde sig stjärnorna.

Den andra tidseran hade inletts.

Tusen år gick och en ny värld föddes ur askan. Magin, som en gång flödade längs en enda, kontrollerad kanal, strömmade nu kors och tvärs över planeten i kraftlinjer. Därmed låg den öppen för att användas av vem som helst som var modig (eller dumdristig) nog att försöka tämja den. Zaramoths och Azunais kungadömen var nu borta sedan länge, och världen hade blivit en mycket mer kaotisk, stamuppdelad och vild plats. Folken slogs, älskade och levde inom sina stammar, och de urtida traditionerna hade nästan glömts bort.

Men en dag drabbades en prins i en av stammarna av en våldsam sjukdom. Efter flera dagars febrig dvala började Valdis, Utors son, att tala om märkliga visioner som förmådde honom att resa upp i bergen. Efter att ha följt sitt kall tillbringade han tre långa veckor i ensamhet, och när han återvände förde han med sig ett dyrbart föremål som man trott varit förlorat för all tid: Zaramoths mäktiga svärd.

Hur hade han hittat det? Det faller inte på min lott att avslöja det.

Rykten började uppstå. Hade Zaramoth återvänt i Valdis skepnad? Skulle det stora kriget mellan Zaramoth och Azunai fortsätta i den här tidsåldern?

credits

Gas Powered Games

Kreativ chef
Chris Taylor

Verkställande producent
Bartosz Kijanka

Formgivningschef
Steven Thompson

Producent
Steven Wartofsky

Teknikansvarig
James Loe

Formgivningsansvarig
Kevin Pun

Designchef
Kevin Lambert

Ansvarig, nivådesign
Sarah Boulian

Tekniker
Chad Queen
Elijah Emerson
Marcin Wieczorek
Mike Biddlecombe

Specialeffekts- och innehållstekniker
Andres Mendez, huvudansvarig
Chris Gorski
Gordon Duclos
Dave Tomandl

Grafisk produktionsledning
Carlos Naranjo

Konceptkonstnärer
Joe Kresoja
Scott Kikuta
Leigh Kellogg
rk post

Miljögrafik
Morien Thomas, huvudansvarig
Darren Lamb
Nick Heitzman
John Baron
Ian Walker
Kevin Dalziel
Dave Dunniway

Rollfigursgrafik
John Gronquist
Scott Kikuta
Joe Kresoja
Leigh Kellogg

Rollfigursanimering
Jason Robertson, huvudansvarig
Gene Blakefield

Filmsekvenser
Chad Verrall
Ethan Walker
Jason Robertson
Scott Kikuta
James Haywood
Brian Fricks
Matt Kittleson

Användargränssnitt
John Gronquist
Mark Forrer

Designer
Daniel Achterman
Erik Johnson

Övrig design
John Cutter
Kelly Kristek
Jacob McMahon
Evan Pongress

Nivådesign
Dave Tomandl
Christopher Burns
Ruth Tomandl
Brian Fricks
Matt Mahon
Grant Roberts
Morien Thomas

Handling och manus
Sarah Boulian
Susan O'Connor
Kevin Lambert
Pete Gardner
Neal Hallford

Online
Jeremy Snook, producent
Martin Petersen
Billy Milligan

Produktion
Bert Bingham
Jeremy Snook
Marcie Finnila
Matthew Gillikin
Jason Moerbe

Testning
Paul Dahlke, huvudansvarig
Ryan Gibson
Matt Kittleson
Jerry Pritchard
Jessica St. Croix

Originalmusik
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Ljuddesign
Frank Bry

Ekonomi/IT/administration
Kent McNall
Jacob McMahon
Jason Willig
Michelle Hippe
Marshall Macy II
Colleen Parker
Greg Stackhouse

Särskilt tack
Jack Wall
Cody Northrop
David Finnila
Jason Powell
Doug Rogers
Jason Mitchell
Matthias Wloka
Ian McNaughton
Mark Thomas
Rex Sikora
Dan Strandberg
Steven Parrott
Lance Sun
Pigment Creative

Microsoft

Produktionsledning
Wes Yanagi, *Huvudprogramchef*
Deanna Hearns, *Huvudprogramchef*

Produktionsplanering
James Spahn, *Ansvarig produktionsplanering*

Marknadsföring
Craig Evans, *Produktchef*
Steve Beinner, *Produktchef*

Ledning
Shane Kim, *VD, Microsoft Game Studios*
Phil Spencer, *Kontorschef, First-Party Publishing*
Bonnie Ross, *Chef, Studio Zr*
Tim Znamenacek, *Gruppprogramchef*
Jon Grande, *Huvudaffärschef*
Thomas Zuccotti, *Designchef*
Ryan Wilkerson, *Formgivningschef*

Övrig design
Bob Settles, *Designchef*
Hardy LeBel, *Designchef*

Övrig programmering
Michael Moore, *Utvecklingsansvarig*
Aaron Nicholls, *Utvecklingsansvarig*
Brian Stone, *Utvecklingsansvarig*

Testning
Kyle Shannon, *Testchef*
Daland "Dalhawk" Davis, *Projekttestansvarig*
Eric Helbig, *Testansvarig*
Chris Liu, *Testansvarig*
Mike Jones, *Testansvarig*
Craig Marshall, *Testansvarig*
Jeff Nelson, *Testansvarig*
Randy Estrella, *STE*
Greg Hjertager, *STE*
Abby Lin, *STE*
Steve Robinson, *STE*
Phillip Balsley, *Testare* ●
Wally Berger, *Testare* ●
Larry Bridges, *Testare* ●
Ben Brodsky-Porges, *Testare* ●
Bruce Carr, *Testare* ●
Josh Colas, *Testare* ●
Sean Colbert, *Testare* ●
James Costello, *Testare* ●
Joseph Dunavant, *Testare* ●
Jay Embry, *Testare* ●
Sharon Evans, *Testare* ●
Jeremiah Foco, *Testare* ●
Suzanne Ford, *Testare* ●
Scott Jensen, *Testare* ●
Chong Kim, *Testare* ●
Brian Kirkness, *Testare* ●
Jason Larsen, *Testare* ●
Mark Medlock, *Testare* ●
Stephen Musch, *Testare* ○
Clinton Peterson, *Testare* ●
Mike Puzio, *Testare* ●
Glory Robinson, *Testare* ●
Scott Sedlickas, *Testare* ●
Merric Shank, *Testare* ●
Michael Swogger, *Testare* ●
Michael Tom, *Testare* ●
Mark Uyeda, *Testare* ●
Stephanie Wood, *Testare* ●
Dustin Worrell, *Testare* ●

Testningsteam för Windows-kompatibilitet
Patrick Ascolese, *Testansvarig*
Blake Dodson, *STE* ●
Chad Herrewig, *STE* ●
Tim Kerns, *STE* ●
Titus Lowell, *STE* ●
Xi Wu, *STE* ●

Speltillbehör
David C. Holmes, *Chef*
Matt Whiting, *Gruppchef*

Labbteam
TJ Duez, *Testansvarig*
Mehdi Slaoui Andaloussi, *STE*

Användarupplevelse (UX)
Dana Fos, *UX-chef*
Caitlin Sullivan, *UX-chef*
John Sutherland, *UX-ansvarig och -skribent*
Michelle Lomba, *Skribent*
Brent Metcalfe, *Redigerare*
Laura Hamilton, *Förste redigerare*

Tryckdesign
JoAnne Williams, *Chef*
Chris Lassen, *Designer*

Tryck och förpackning
Liz Corcoran, *Produktionschef*
Karen Flory, *Programchef tryckning*
Ernst Janson, *Tryckproduktionsspecialist*

Användarresearch
Ramon Romero, *Ansvarig*
Kevin Goebel, *Tekniker*
Tom Lorusso, *Tekniker*

Globalisering
Yasmine Nelson, *Chef*
Lief Thompson, *Programchef*
Kazuyuki Shibuya, *SDE*

Kundsupport
Greg Frankovic, *Programchef*

Juridik
Peter Becker, *Affärsjurist*
Jama Cantrell, *Affärsjurist*
Hubert Cheng, *Affärsjurist*
Tracy Doering, *Affärsjurist*
Mary Heuett, *Affärsjurist*
TiAnna Jones, *Affärsjurist*
Jana Smith, *Affärsjurist*
Sue Stickney, *Affärsjurist*
Judy Weston, *Affärsjurist*

Geopolitisk strategi
Tom Edwards, *Seniorstrateg, geopolitik*

Administrativa assistenter
Samantha Dougherty-Sindell, *Administration*
Lorrie Marquez, *Administration*
Stacie Scattergood, *Administration*

Microsoft Ireland
Jonathon Young, *Grupprogramchef*
Declan MacHugh, *Senior programchef*
Jason Shirley, *Ljudchef*
Jean-Philippe Chassagne, *SDE*
Michael Ivory, *SDE*
John O'Sullivan, *Testansvarig*
Alan Davis, *STE*
Niamh Marsh (Butler), *UE-chef*

Microsoft Japan
Kazuyuki Kumai, *Seniorchef*
Kaoru Ito, *Lokaliseringschef*
Yutaka Hasegawa, *SDE-ansvarig*
Sachiko Nagasawa, *STE*
Yuji Yoneshige, *STE*
Masaki Kokubun (ManPower), *Testare*
Fujiko Okabe (ManPower), *Testare*
Makoto Takahashi (Ank Co., Ltd.), *SDE*
Miyuki Nouguchi (Japan Convention Service), *UX-granskare*
Mariko Kikuchi (Pasona Tech), *Testare*

Microsoft Korea
Ji Young Kim, *Gruppchef*
Kyoung Ho Han, *Programchef*
Min Woo Lee, *STE*
Sang Min Park (Wise SerTech), *Testare*
Sang Wook Park (Wise SerTech), *Programchef lokalisering*

Microsoft Taiwan
Lana Peng, *Huvudprogramchef*
Wen-Chin Deng, *STE*
Aha Chiu (104), *Testare*
Daniel Huang (104), *Testare*
Jeff Wang (104), *Projektledare lokalisering*

● **Volt**
○ **Excell Data Corporation**

Fullständig lista över teammedlemmar finns i medverkandelistan i spelet.

Teknisk support

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Du får tillgång till alla våra supporterbjudanden när du besöker **http://support.microsoft.com/**.

På de här webbplatserna kan du:

- Läsa om den allmänna supportpolicyn för din produkt.
- Leta efter artiklar om särskilda ämnen i Microsofts kunskapsbas.
- Skicka en fråga och få hjälp av en supporttekniker från Microsoft via Internet.

Globalt: Support utanför USA och Kanada kan skilja sig beroende på land. Besök **http://support.microsoft.com/international.aspx** om du söker nationell kontaktinformation. Om det inte finns något Microsoft-kontor i ditt land eller område kan du kontakta företaget där du köpte din Microsoft-produkt.

Villkor: Microsofts supporttjänster erbjuds till löpande priser och villkor vid inköpstillfället. Dessa kan ändras utan förvarning.